

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】令和 2 年 2 月 20 日 (2020.2.20)

【公開番号】特開 2018-117830 (P2018-117830A)

【公開日】平成 30 年 8 月 2 日 (2018.8.2)

【年通号数】公開・登録公報 2018-029

【出願番号】特願 2017-10987 (P2017-10987)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 1 月 8 日 (2020.1.8)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

盤面上に複数の入球口と、遊技球を検出することに基づいて普通図柄に関する当否判定を行う普通図柄当否判定手段と、

常時入球可能性が変化しない第 1 始動口と、

前記普通図柄に関する当否判定の結果が当りになることに基づき遊技球が入球困難な閉鎖状態から入球容易な開放状態に変化可能な第 2 始動口と、

前記第 1 始動口若しくは前記第 2 始動口に遊技球が入球することに基づいて特別図柄に関する当否判定を行う特別図柄当否判定手段と、

前記特別図柄に関する当否判定を実行すると、特別図柄の変動表示を実行した後、前記特別図柄に関する当否判定の結果に応じて設定される停止図柄を確定表示する図柄表示装置と、

前記停止図柄として、前記特別図柄に関する当否判定の結果が当りである場合に設定される当り図柄が確定表示されることに基づいて、電動役物を開放する当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、

遊技状態を、前記第 2 始動口の前記開放状態が通常よりも延長された開放延長状態に移行させる開放延長状態移行手段と、を備えた弾球遊技機において、

前記特別図柄に関する当否判定の当り確率が低い遊技中に、予め定められた遊技状態が生起すると前記複数の入球口のいずれかの入球口と関連した表示又は指示を行う表示指示手段と、を備え、

該表示指示手段による表示又は指示と関連する前記入球口に入球することに起因して前記開放延長状態移行手段により遊技状態を前記開放延長状態に移行させ、

前記予め定められた遊技状態は、前記特別図柄に関する当否判定が当りでないことを示す外れ図柄の表示回数が予め定められた回数に至った遊技状態である、

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の弾球遊技機において、前記外れ図柄の表示回数は前記特別図柄に関する当否判定の当り確率が低い遊技中の回数である、

ことを特徴とする弾球遊技機。

## 【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題に鑑みてなされた請求項1に係る発明は、

盤面上に複数の入球口と、遊技球を検出することに基づいて普通図柄に関する当否判定を行う普通図柄当否判定手段と、

常時入球可能性が変化しない第1始動口と、

前記普通図柄に関する当否判定の結果が当りになることに基づき遊技球が入球困難な閉鎖状態から入球容易な開放状態に変化可能な第2始動口と、

前記第1始動口若しくは前記第2始動口に遊技球が入球することに基づいて特別図柄に関する当否判定を行う特別図柄当否判定手段と、

前記特別図柄に関する当否判定を実行すると、特別図柄の変動表示を実行した後、前記特別図柄に関する当否判定の結果に応じて設定される停止図柄を確定表示する図柄表示装置と、

前記停止図柄として、前記特別図柄に関する当否判定の結果が当りである場合に設定される当り図柄が確定表示されることに基づいて、電動役物を開放する当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、

遊技状態を、前記第2始動口の前記開放状態が通常よりも延長された開放延長状態に移行させる開放延長状態移行手段と、を備えた弾球遊技機において、

前記特別図柄に関する当否判定の当り確率が低い遊技中に、予め定められた遊技状態が生起すると前記複数の入球口のいずれかの入球口と関連した表示又は指示を行う表示指示手段と、を備え、

該表示指示手段による表示又は指示と関連する前記入球口に入球することに起因して前記開放延長状態移行手段により遊技状態を前記開放延長状態に移行させ、

前記予め定められた遊技状態は、前記特別図柄に関する当否判定が当りでないことを示す外れ図柄の表示回数が予め定められた回数に至った遊技状態である、

ことを特徴とする。

## 【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

このような構成によれば、予め定められた遊技状態が生起しても、電動役物と相違する入球口に入球させないと遊技状態は開放延長状態に移行しない。これにより、単に始動口を狙って遊技球を発射するだけでなく、電動役物と相違する入球口を狙う遊技と始動口を狙う遊技とを関連付けすることができる。

入球口が普通入賞口であれば賞球の払い出しがあるので、電動役物の作動によらなくとも賞球の払い出しがあり、所謂ベースを低下させない効果も有する。

また、遊技状態を開放延長状態に移行させるために入球させる入球口は表示指示手段により表示又は指示されるので、表示又は指示する画像と入球口とを関連付けすることができる。

## 【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 9 】

ここで、入球口とは、始動口及び電動役物以外の入球口をいい、普通入賞口だけでなく、第1種非電動役物、第2種非電動役物又はゲート（通過口）であっても良い。

開放延長状態移行手段とは、遊技状態を、第2始動口の開放状態が通常よりも延長された開放延長状態に移行させる手段であれば良い。遊技状態を第2始動口の開放状態が通常よりも延長された開放延長状態に移行させるだけでなく、普通図柄の変動表示時間を短くする構成を採用しても良い。また、併せて普通図柄の当否判定の当り確率を高くしても良く、更に特別図柄の変動表示時間も短縮しても良い。

## 【 手続補正 5 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 0

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 1 0 】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の弾球遊技機において、前記外れ図柄の表示回数は前記特別図柄に関する当否判定の当り確率が低い遊技中の回数である、ことを特徴とする弾球遊技機である。

## 【 手続補正 6 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 1

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 1 1 】

表示指示手段による表示又は指示と関連した入球口は、2つ以上であっても良い。

例えば、予め定められた制限時間内に表示指示手段による表示又は指示と関連する複数の入球口の全てに入球させることに起因して開放延長状態移行手段により遊技状態を開放延長状態に移行させる、ことを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の発明とすることが考えられる。

## 【 手続補正 7 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 2

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 1 2 】

この発明によれば、表示指示手段による表示又は指示と関連した入球口は2つ以上なので、表示指示手段に起因した遊技をより複雑にすることができる。これにより、表示指示手段による表示又は指示と関連した入球口を狙う遊技の役割を高く又は時間を長くする効果を発揮する。予め定められた遊技状態が生起してから開放延長状態移行手段により遊技状態を開放延長状態に移行させるまでの遊技の役割を高く又は長くすることが可能となる。

盤面上の全ての普通入賞口を対象とすれば、入賞しない普通入賞口を排除する効果を有する。なお、2つ以上の入球口は、一度に表示又は指示する必要はなく、予め定められた遊技状態が生起する毎に相違させて2つ以上としても良い。

## 【 手続補正 8 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 3

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 1 3 】

表示指示手段による表示又は指示と関連した入球口を狙う遊技の役割を高く又は時間を

長くすることができるので、遊技盤面においても対象の入球口の数を変化させる、配置を変化させる又は入球口の形状を変化させる等の盤面構成も変化に富む遊技機を提供する効果が期待できる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】